プロヴィデンツァ

[PROVVIDENZA]

Legenda`la spada di Alfa´

User's manual

まえがき

　このたびは、きんぷくりんオリジナルＲＰＧ「プロヴィデンツァ」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。
　このゲームの面白さは戦闘における駆け引き等にあることは勿論ですが、それ以上にこの世界の主人公を演じること、即ちプレイすることそのものにあるといえるでしょう。このゲームにはストーリーが在りません。何故なら本編（ゲーム）のシナリオには主人公たる貴方の存在が描かれていないからです。ですから貴方オリジナルの主人公を以て素敵な冒険ロマンを創りあげて下さい。なお、プロローグをプレイ前に一読されることをお勧めします。ファルアディアという世界と騎士である貴方の演じる主人公の立場を知ることにより、一層親しみと面白さが増すことでしょう。

《目次》

第1部　ゲームを始める前に

ゲームを楽しく快適にプレイしていただくために以下の事項について御確認をお願い致します。

1 1　パッケージの内容

パッケージの中には、以下のものが入っております。もし不足しているものがございましたら御買い上げいただきました販売店、もしくは直接当社までご連絡下さい。

1 フロッピーディスク、CD-ROM

御使用のパーソナルコンピュータの機種によってメディアや枚数が異なります。詳しくは付属の機種別取り扱い説明書をご覧下さい。

2 ユーザーズマニュアル（本書）

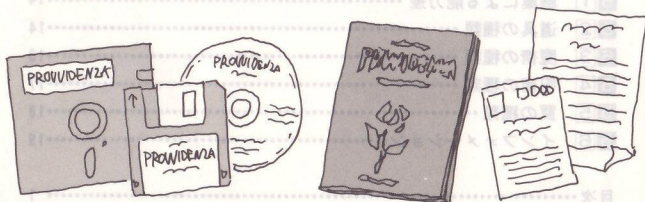
ユーザーズマニュアルは本ソフトウェアを楽しく快適にプレイして戴くために必要な情報および操作について詳しく解説してあります。

3 ユーザー登録カードその他

〔Ⅰ〕ユーザー登録カード（アンケート葉書）

ユーザー登録をしますと本ソフトウェアの正規ユーザーとして各種のアフターサービスを受けることが出来ます。ユーザー登録カードに必要事項をご記入の上、御返送下さい。

〔Ⅱ〕機種別取り扱い説明書

御使用のパーソナルコンピューターの機種によっては取り扱い等について若干の違いがあります。ユーザーズマニュアルと共にプレイ前に内容の御確認をお願いします。

1 2 取扱上のご注意

本ソフトウェアに限らずコンピュータ及び周辺機器等を取り扱う上で注意していただきたい事項があります。詳しくは御使用のコンピュータ本体付属の取扱説明書をご覧下さい。

1コンピュータ及び周辺機器

〔Ⅰ〕コンピュータのシステム構成

本ソフトウェアは、それぞれの機種の標準システムで動作します。さらに音源を備えた機種についてはＢＧＭが鳴ります。なお本ソフトウェアは、入力には基本的にジョイカード等を使うことを前提としております。キーボードからの入力も可能ですが、プレイの快適性からもジョイカード等の利用をお勧めします。

〔Ⅱ〕コンピュータの使用

湿気やほこり、直射日光はコンピュータにとっては大敵です。故障の原因ともなりますので設置場所にご注意下さい。また、長時間連続して使用する場合はディスプレイの輝度を下げて御使用下さい。

2フロッピーディスク

〔Ⅰ〕ディスクドライブへのセット

ディスクドライブのアクセスランプ点灯中はフロッピーディスクの出し入れを絶対に行わないで下さい。コンピュータ本体の電源をＯＦＦする場合も同様にアクセスランプの点灯していないことを確認して下さい。これらは、ディスクの内容が破壊される可能性があるばかりか最悪の場合、ディスクドライブの破損にもつながります。ディスクは必ずアクセスランプを確認してから出し入れして下さい。

〔Ⅱ〕磁気

フロッピーディスクはその構造上、大変磁気を嫌います。磁気を帯びたものや磁気を発生するもの（スピーカー等）には近付けないで下さい。

〔Ⅲ〕記録面

フロッピーディスクの記録面が汚れたり、傷ついたりしますと使用不能となる場合があります。フロッピーを折り曲げたり記録面に触れたりしないで下さい。また、長期間使用しない場合は、ディスクドライブより取り出しエンベロープに入れて保管して下さい。

〔Ⅳ〕保管場所

フロッピーディスクの保管場所は、直射日光が当たる場所や極端に高温になる場所を避けて下さい。

第2部　ゲームの起動と終了

ゲームを始める為の手順を説明します。本ソフトウェアは少々の手順のミスでディスク破壊等の起きることがないように設計されていますが万全を期す為にも以下の手順に従い操作して下さい。

2 1 システムの起動方法

本ソフトウェアではゲームのタイトルが画面上に表示されている状態にすることをシステム起動と呼びます。

コンピュータ本体、モニターの電源を入れシステムが搭載されているフロッピーディスクあるいはＣＤ－ＲＯＭをドライブにセットしコンピュータ本体のリセットボタンを押すことが、最も基本的な起動の手順となります。

なお、本書ではシステムがＣＤ－ＲＯＭで提供されている機種についてはＣＤ－ＲＯＭドライブを、ディスクの場合では若い番号のドライブをＡドライブと呼びます。以降Ｂドライブと続き、他はドライブの有無に関わらず使用しません。また本書ではシステムが搭載されているメディアをシステムディスクと表記します。

2 2 初めてプレイする場合

ゲームをプレイするにはパッケージに含まれるディスク類に加え、データを記録するためのユーザディスクが必要です。本ソフトウェアを起動する前に御使用の機種に合うディスクを用意して下さい。

上記の起動の手順によりＡドライブにシステムをセットし起動します。ここで、キーボードよりＵキーを入力して下さい。するとユーザーディスク作成モードが起動します。以降ユーザーディスクの作成を行いますので、ブランクディスク（ユーザディスクにして良いディスク）を用意し、画面の指示の通りに操作して行きます。

ユーザディスク作成ではゲームに必要なデータの作成とプレーヤーネームの登録が行われます。データの作成は全てシステムが管理します。データの作成が終わり次第、次のプレーヤーネーム登録へと進みます。プレーヤーネームとはゲーム中使われる主人公の名前です。画面に表示される指示に従い素敵な名前を登録して下さい。

プレーヤーネームの登録が完了しますと作業は終了です。以降、「続けてプレイする場合」と同じ手順でゲームをプレイすることが出来ます。

なお、ユーザーディスクは何枚でも作成することが出来ます。データのバックアップ（データ保護の為の複製）等に御利用下さい。

2 3　続けてプレイする場合

一度ゲームを始めますと、次からは以降の手順でユーザーディスクに記録されているデータに基づきゲームを再開することが出来ます。

システム起動した後に、ユーザーディスクをBドライブにセットします。ここでリターンキーを押すとゲームは再開されます。以降はプレイ中に必要に応じてメッセージが表示されますので指示に従いディスクのセット等を行って下さい。

なお、最初からやり直したい場合は「2 2　初めてプレイする場合」と同様の手順で行えます。

2 4　世界を観る（オープニングに相当します）場合

「世界を観る」とは、プレイする上で必要な世界観を音楽とグラフィックのみの構成で表現したものです。プレイするにあたっての自由な想像を守るために具体的な設定よりもイメージを強く打ち出した作りになっています。ですから通常いわれるオープニングとは正確には区別されます。

「世界を観る」は必ずしも実行する必要はなく、また実行しなくともゲームを進行する上で不都合はありません。しかし、ゲームで展開される世界の雰囲気を知っていますとよりいっそう楽しくプレイすることが出来ます。

システム起動した後、そのままリターンキーを押すと始まります。途中で終わらせる場合はスペースキーを押します。

◇◇◇　起動方法早見表　◇◇◇

起動モード	必要なディスク	コマンド
初めてプレイする時	システム、ブランクディスク	Uキー
続けてプレイする時	システム、ユーザーディスク	リターンキー
世界を観る時	システムディスク	リターンキー

2 5　ゲームを終了させる場合

ドライブよりディスクを抜き、コンピュータの電源を切るか、もしくはリセットをかけることによりゲームを終了させることが出来ます。終了させる前にデータをユーザーディスクにセーブ（記録）すると、再びゲームをする時にセーブした直前の状態から続きをすることが出来ます。セーブについては「3 6　キャンプ」をご覧下さい。

なお、ドライブよりディスクを取り出す場合はディスクアクセスランプによってディスクドライブが作動していないことを確認して下さい。

第3部 ゲームの進め方

ゲームは基本的にフィールド、ダンジョン、イベントの3つにより構成されています。これら3つのシステム及び操作方法について十分に理解していただくことが、このゲームを楽しくプレイするための重要な鍵となります。

3 1 基本操作

操作は全てキーボード、あるいはジョイカード等によって行います。ゲームで使われるキーは以下の通りとなっています。

◇◇◇ 操作方法と動作 ◇◇◇

キーボード	ジョイパッド	基本動作	本書表記
リターン	trig B	確定	リターン
スペース	trig A	キャンセル	スペース
2 4 6 8	↓ ← → ↑	移動	↓ ← → ↑

3 2 フィールド

フィールドは基本的に2D（平面）のマップ表示によりゲームが展開されるもので、移動、キャンプ、戦闘の3つのシステムにて構成されています。マップによって表される地形は、主に平原、森、山、海にて構成されています。その他にも各所に町や城等が在り、そこでは様々な人々が生活を営んでいます。

1移動

フィールドには進める場所、進めない場所、条件によって進める場所があります。画面中央に表示される主人公を表すキャラクタが現在位置を示しており、移動は↓, ←, →, ↑によって行います。

〔Ⅰ〕進める場所

平原、森、橋、通路は自由に移動することが出来ます。また、町やダンジョン等の入口へ進むと、その中に入ることが出来ます。

〔Ⅱ〕進めない場所

山、壁、塔の上、崖下へ移動することは出来ません。

〔Ⅲ〕条件によって進める場所

海は舟を持っている場合のみ舟によって移動することが出来ます。乗船中は舟が主人公を表すキャラクタとなります。

2キャンプ

フィールド上ではどこでもリターンによってキャンプを行うことが出来ます。キャンプについては「 3 6 キャンプ」をご覧下さい。

3戦闘

フィールド上では移動中に敵と遭遇することがあります。敵は主に怪物の類で、その強さによって、おおよその棲分がなされています。ですから行動範囲を広くとると思わぬ敵に遭遇する可能性があります。そして敵に遭遇すると戦闘が行われます。

33 ダンジョン

ダンジョンは３Ｄ（立体）のマップ表示によりゲームが展開されるもので移動、設定、キャンプ、戦闘の4つのシステムにて構成されています。ダンジョンは通常、フィールドのダンジョンの入り口から入ることが出来ます。自然の洞窟が主ですが、人工の洞窟や建造物の場合もあります。

ダンジョン内では様々な罠が仕掛けられている場合がありますが、これらは発見、回避あるいは解除することも可能です。

1移動

ダンジョンには進める場所、進めない場所、条件によって進める場所があります。移動は←（左90度回転），↓（180度回転），↑（前進），→（右90度回転）によって行います。

2ランプ

ランプを点灯すると罠の発見が容易になります。しかし、一方で敵との遭遇率も上昇するという欠点もあります。呪術のランプは、その欠点を克服したものです。

3罠の警戒

罠を察知するための警戒する方向、及び発見するための警戒する罠を指定出来ます。それぞれ↑，↓によって選択しリターンで確定してます。警戒方向と罠の種類については「55　罠の種類」をご覧下さい。

〔Ⅰ〕警戒する方向

特定の方向を警戒することにより、警戒すべき罠を知ることが出来ます。これは画面上の警告マークが点灯することによって示されます。

〔Ⅱ〕警戒する罠

特定の罠を警戒することにより、その罠を発見する可能性を高めることが出来ます。

4探索

捜索は周囲を丁寧に調べるもので宝箱等を発見することがあります。宝箱の中身は通常お金ですが、高価な道具が入っている場合もあります。

[5]フロア

ダンジョンは基本的に複数階によって構成され、それぞれをフロアと呼びます。階段はダンジョンの出口となるものと他のフロアを結ぶ接点となるものがあります。

[6]キャンプ

ダンジョン内での移動モードではどこでもリターンによってキャンプを行うことが出来ます。

[7]戦闘

移動モードでは移動中に敵と遭遇することがあります。ダンジョンには敵と遭遇しやすいエリアがあり、画面上の警告マークによって示されます。またライトの点灯状態によっても敵と遭遇する可能性が違いますので注意が必要です。敵に遭遇すると戦闘が行われます。

[3][4]　イベント

イベントは基本的にグラフィックとメッセージによる構成で、さらに適宜種々の処理が行われます。イベントは常時イベントシステムが制御しますので、イベントを行うための特別な操作は要りませんが、イベントが行われている最中にコマンド選択等の操作が必要となる時があります。それぞれ[↑]、[↓]によって選択しリターンで確定して下さい。

ちょっといい話(1) ―データのセーブ―

キャンプで行うデータのセーブには、ディスクとメモリの2通り用意されています。このうちメモリセーブはコンピュータの電源を切ると内容は失われますので、データの一時的な保存に向いています。これは例えば、「貴重なアイテムを獲得したが街に戻るのは状況から考えても至難の技だ。」といった場面で真価を発揮します。これによって結果が思わしくない場合でもやり直しが出来ますし、最悪の場合でもディスクロードによって、さらにさかのぼってやり直しをすることが出来ます。

3 5 街

街は目的達成のための大事な情報源です。街の人々の声に耳を傾けて下さい。また、街では各種のサービスを受けることが出来ます。

1 宿屋

ＨＰ、ＭＰを回復させることが出来ます。料金は町ごとの基本料金に人数倍したものです。

2 武器屋

剣など主に攻撃に使用する装備品を手に入れることが出来ます。また、不用になった装備品を売ることも出来ます。

3 防具屋

鎧など主に防御に使用する装備品を手に入れることが出来ます。また、不用になった装備品を売ることも出来ます。

4 酒場

仲間をスカウトすることが出来ます。契約金、報酬は先払いで、その額は相手の能力におおよそ比例します。

5 薬屋

ポーションを手に入れることが出来ます。値段は町によって異なり、それぞれ必要分を一括購入することが出来ます。

3 6 キャンプ

キャンプでは、呪術、ステータス、道具、システムの４つにより構成されています。

1 呪術

キャンプでは体力回復等の呪術を使うことが出来ます。戦闘での呪術と違い確実な効果が期待出来ます。

2 ステータス

ステータス（status:状態）では個別の体力、装備など種々の状態を知ることが出来ます。

3 道具

道具の受け渡しや装備、ポーションを使用することが出来ます。道具の種類については「5 2　道具の種類」をご覧下さい。

4 システム

プレーヤーデータのセーブ、ロードや、画面、文字スクロールスピードの調整が出来ます。

第４部　戦闘

敵に遭遇すると画面が切り替わり戦闘が始まります。敵と味方の状態を的確に把握し戦略を駆使して見事勝ち残って下さい。

4 1　戦闘構成員

敵は最大３グループ現れ、それぞれ１～４人（匹）のメンバーによって構成されます。

味方は、主人公を含めたゲームクリアの為に必要な２～４人（以降メインメンバーと呼びます）と街で雇う傭兵０～４人、そして敵を魅了することによって獲得出来るチャームドモンスター０～４人（匹）の構成となります。

4 2　戦闘の終了条件

戦闘は、敵あるいは味方の指揮権が消滅すると終了します。指揮権は、敵あるいは味方の全てが死亡、死んだ振り、麻痺、眠りなどの状態となりコマンドを決定、実行する能力を失うか、魅了によって本来の敵味方関係が逆転し戦う必要が完全に失われた状態になるまで保持されます。また、退却が成立した場合も戦闘は終了となります。

4 3　戦闘の勝利条件

戦闘終了時に指揮権を保持していることが勝利条件となります。また、死んだ振り等による戦闘終了の場合は勝利ではありませんが、ゲームはそのまま続けることが出来ます。しかし、メインメンバーの一人でも死亡によって失われると以後ゲームの進行は不可能となりゲームオーバーとなります。なお、復活（生き返り）が可能な場合においてはこの限りではありません。

4 4　レベルアップ及び戦利品

戦闘で勝利を収めるとレベルアップしたり戦利品を得ることがあります。

1 レベルアップ

強い敵に次々に打ち勝つことにより、体力や技量の面での著しい向上が起こることがあり、これをレベルアップと呼びます。その可能性は、メインメンバーのみならず傭兵やチャームドモンスターにもあります。

2 戦利品

敵が所有していた武具等の装備品の中で使えそうな物やお金あるいは簡単にお金に替えられる物を戦利品と呼びます。これらは、勝利者が得られる　正当な利益です。

4 5 戦闘の進行

進行は大別すると戦闘コマンド決定、戦闘コマンド実行の2つのフェイズと呼ばれる段階に分かれます。これらの一連の過程をターンと呼び戦闘が終了するまで繰り返されます。

戦闘コマンド決定はターンにおける行動を確定するもので、戦闘コマンド実行は確定された行動を実行するものです。

1 戦闘コマンド決定

メインメンバーについては基本的にはプレーヤーにコマンドの決定権があり、コマンドの実行が可能で、魅了を受けていないならば戦闘コマンドを決定することが出来ます。その他の味方や敵のメンバーは、それぞれの価値判断に基づきコマンドを決定していきます。

2 戦闘コマンド実行

それぞれ設定されたコマンドに基づき、順番に実行していきます。実行に伴う状況は画面上にメッセージ表示されます。なお、順番はそれぞれのメンバーの持つ素早さに左右されます。また、戦闘の状況によって意味を失ったコマンドはキャンセルされることがあります。

4 6 メインメンバーの戦闘コマンド決定

メインメンバーの戦闘コマンドは（1）誰が（2）何を（3）誰に行うかについてプレーヤーが指定することにより確定されます。ただし（2）によって（3）が明らかである場合は（3）は省略されます。

1 戦闘コマンド設定者の指定

戦闘コマンドを設定出来るメンバーの一覧が表示されますので、メンバーを指定して下さい。設定が終了した場合は完了を指定します。設定をせずに完了したメンバーについてはシステムが適当と思われる戦闘コマンドを自動的に設定します。しかし、全てのメンバーをシステム任せにすると、もはや戦闘は作業と化してしまいます。戦略を練る楽しさを味わうためにもプレーヤーキャラクターである主人公だけでも御自分で戦闘コマンドを設定されることをお勧めします。

2 行動の指定

行動は斬る、魔術、呪術、道具、回避が基本となります。その中で戦闘コマンド設定者が能力を持つ行動が表示されますので、行動を指定して下さい。指定した行動によってはさらに細かい指定を必要とするものがあります。詳しくは「4 7 行動の構造」をご覧下さい。

3対象の指定

戦闘コマンド設定者の行動が誰に与えられるものかを指定します。指定した行動により対象の指定範囲が異なりますので適宜指定して下さい。

〔Ⅰ〕サイド指定

敵もしくは味方を指定するものです。対象はサイドが明らかである場合はグループからの指定となりますが、その場合においてもキャンセルにより新たにサイドから設定しなおすことが出来ます。

〔Ⅱ〕グループ指定

敵もしくは味方のサイドからグループを指定するものです。

〔Ⅲ〕個別指定

先に指定したグループの中から特定の個体を指定するものです。

4 7 行動の構造

行動の中には、更にその行動を限定する必要のあるものがあります。

1斬る

「斬る」は装備している剣あるいは、その類のものによって単体にダメージを与えることを指します。ダメージの大きさは基本的に力強さや装備中の剣、そして敵の頑健さや装備している防具などに依存します。

2魔術

「魔術」は主にダメージを与える効果を持つ魔術を使うことを指します。8つのレベルがあり、それぞれ4つの魔術によって構成されています。具体的効果については「 5 3 魔術の種類」をご覧下さい。

3呪術

「呪術」は主に回復させる効果を持つ呪術を使うことを指します。8つのレベルがあり、それぞれ4つの呪術によって構成されています。具体的効果については「 5 4 呪術の種類」をご覧下さい。

4道具

「道具」は所持しているポーションや道具を使うことを指します。ポーションは使うことによって回復の効果が得られます。また道具によっては使うことにより特別な効果が得られることがあります。

5回避

「回避」は戦闘を回避することを指します。退却や死んだ振りによって戦闘を回避することが出来ます。退却が成立すると戦闘は終了し、死んだ振りが成立した場合は以後敵も味方も成立者が死亡したと認識します。

4 8 戦闘時のステータス

戦闘中には常時、画面下部にメインメンバーのＨＰ及びＭＰが表示されています。その他にも画面中央右に位置するキャラクターにカーソルを合わせることにより、おおよそのステータスを知ることが出来ます。ステータスはカーソルの色で示され以下の意味を持っています。

◇◇◇　カーソルの色と状態　◇◇◇

色	状　態	行動に際しての影響
白	状態は充実しています	行動に関しては支障ありません
青	体力が多少消耗しています	〃
黄	体力的に危険な状態です	〃
赤	瀕死に近い状態です	〃
灰	眠りに陥っています	意識が薄れ危険が察知出来ない
紫	体が麻痺しています	体が痺れ思い通りに体を動かせない
朱	魅了されています	本来の敵を仲間と思い込む

ちょっといい話(2)ー戦闘時の戦略の立て方ー

全てのモンスターは、それぞれの価値観に基づく判断の基準を持っています。これは優劣は別としても、モンスターの戦い方にはそれぞれ傾向があることを示します。上手な戦略の立て方は、敵の能力を見極め常に先手を取る方法を考えることに始まります。なお、傭兵等を含みモンスターは自制はしても手加減はしません。つまり必要以上の攻撃は避けることがあっても必要とされる分については能力の限りを尽くします。ですから、戦力が伯仲した戦いになるほど、その内容は壮絶なものとなります。逆に戦力の劣る敵との戦いは得るものは少なくとも比較的余裕を持って戦うことが出来ます。どちらが良いかは一概にはいえるものではないので御自分にあった方法を見付けて下さい。

第5部　資料

多くの情報を身に付け、使いこなすことが出来ればゲームの面白さもいっそう増します。資料は充分に御活用下さい。

5 1　職業による能力差

酒場では戦士、僧侶、魔術師、冒険者などが集まっています。彼等は従事している職業によって、それぞれ特性を持っています。

◇◇◇　職業と特性　◇◇◇

職業	特性
戦士	多彩な装備を使いこなし力強い行動が仲間に勇気を与えます
僧侶	おおいなる慈愛の心を持ち仲間の窮地を救う呪術を使います
魔術師	自然の理を知り冷静に合理的な判断に基づき魔術を使います
冒険者	技量の点で専門職に一歩譲るかわり幅広い能力を発揮します

5 2　道具の種類

道具は回復に関するポーションと身を守る装備に大別出来ます。どちらも冒険には欠かせない大切なものです。

1 ポーション

〔Ⅰ〕シトロンポーション……………………………体力が回復します
〔Ⅱ〕ローズポーション……………………………体力が大幅に回復します
〔Ⅲ〕ラベンダーポーション……………………………体を麻痺から解放します

[2]装備

装備できるものは職業によって限定されます。主な職業と装備品の関係は下図の通りですが、他にもたくさんの装備品が存在します。

剣	騎	姫	戦	僧	冒	魔
スタッフ				○		○
ロッド						○
メイス				○		
ショートソード	○	○	○		○	
クリス・ナイフ	○	○	○		○	
モーニングスター				○		
アイアンロッド						○
シルバーダガー	○	○	○		○	
ブロードソード	○		○		○	
バトルアックス	○		○			
ウォーハンマー				○		
グラディウス	○	○	○		○	
グレートアックス	○		○			
トゥインクルスター				○		
グレートソード	○	○	○		○	
ヘヴィ・ハンマー				○		

鎧	騎	姫	戦	僧	冒	魔
クロース	○	○	○	○	○	○
ローブ				○	○	○
クロースアーマー	○	○	○	○	○	○
ライトレザー	○	○	○	○	○	
マジシャンズローブ						○
レザー・アーマー	○	○	○	○	○	
リングメイル	○	○	○	○	○	
スケイルアーマー	○	○	○	○	○	
スプリントメイル	○	○	○	○	○	
バンデッドアーマー	○	○	○	○	○	
アスベストローブ	○	○	○	○	○	
チェインメイル	○	○	○	○	○	
ブレストプレイト	○	○	○	○		
プレイトメイル	○		○			
シルバースケイル	○	○	○	○	○	
マジシャンズレザー						○

楯	騎	姫	戦	僧	冒	魔
ウッド・シールド	○	○	○	○		
ラウンドレザー	○	○	○	○		
レザーシールド	○	○	○	○		
ラウンドシールド	○	○	○	○		
リング・シールド	○	○	○	○	○	○
カイト・シールド	○	○	○	○		
プロテクト・リング	○	○	○	○	○	○
タワーシールド	○		○			
シルバーリング	○	○	○	○	○	○
ガーディアン	○	○	○			
ルーン・シールド	○	○	○	○		
ルーン・リング	○	○	○	○	○	○

篭手	騎	姫	戦	僧	冒	魔
布の手袋	○	○	○	○	○	○
レザーグローブ	○	○	○	○	○	
ガントレット	○		○			
ジャイアントミット	○		○			

兜	騎	姫	戦	僧	冒	魔
帽子	○	○	○	○	○	○
革の帽子	○	○	○	○	○	○
サークレット	○	○	○	○	○	○
ホーンド・ヘルム	○		○		○	

騎：騎士　姫：姫
戦：戦士　僧：僧侶
冒：冒険者　魔：魔術師

剣

鎧

盾

篭手

兜

5 3　魔術の種類

魔術は、種々の自然の法則を高度に利用した技術であり、ルナに始まりステラに終わる8つの等級があります。この等級名は本来において大地からの距離を表す言葉であったものが、転じて魔術の威力の程度を表し一般に知られるようになったものです。

等級	魔術名	対象	効　果
ルナ	ラミ	個別	魔法の刃でダメージを与える
	ギア	グループ	氷粒を巻き起こす
	ファシーノ	個別	相手を魅了し味方に引き込む
	ブラ	サイド	強風を巻き起こします
マークリオ	フレ	個別	魔法の矢でダメージを与える
	ギアフォルテ	グループ	ギアの上級魔術
	ビゴロ	個別	力を強化します
	フィア	サイド	炎で相手にダメージを与える
ヴェネレ	フレフォルテ	個別	フレの上級魔術
	ギアスペリオ	グループ	ギアの上級魔術
	プロテ	個別	剣に対する防御力が高める
	ブラフォルテ	サイド	ブラの上級魔術
ソレ	ラミフォルテ	個別	ラミの上級魔術
	トゥオ	グループ	雷を呼び相手にダメージを与える
	ソポル	グループ	魔術に対する防御力を高める
	ブラスペリオ	サイド	ブラの上級魔術
マーテ	フレスペリオ	個別	フレの上級魔術
	トゥオフォルテ	グループ	トゥオの上級魔術
	ドルミレ	グループ	相手を眠りに誘う
	ブラグランデ	サイド	ブラの最上級魔術
ジオヴェ	ラミスペリオ	個別	ラミの上級魔術
	ギアグランデ	グループ	ギアの最上級魔術
	ネガジオ	グループ	魔術及び呪術の能力を打ち消す
	フィアフォルテ	サイド	フィアの上級魔術
サトゥーノ	フレグランデ	個別	フレの最上級魔術
	トゥオスペリオ	グループ	トゥオの上級魔術
	ルバーレ	個別	相手のＭＰを奪い取る
	フィアスペリオ	サイド	フィアの上級魔術
ステラ	ラミグランデ	個別	ラミの最上級魔術
	トゥオグランデ	グループ	トゥオの最上級魔術
	プレム	サイド	相手を金縛りにする
	フィアグランデ	サイド	フィアの最上級魔術

5 4 呪術の種類

呪術は崇高な心によって神の御力を仰ぐもので、アルバに始まりジオナータに終わる8つの等級があります。この等級名は1日間の区切りを示しており、神に祈りを夜明け前より捧げる場合の祈りを終える時頃を相対的に表すことにより、その効果の程度を表しています。

等級	呪術名	対象	効　果
アルバ	メナト	個別	体力の回復
	フィグエイア	個別	金縛りの解除
	イオカステ	非戦闘	フロアを灯かりで包む
	ファネス	グループ	アンデッドモンスターのディスペル
マティナ	メネヴィア	グループ	体力の回復
	アウロラ	個別	眠りを覚ます
	イシュタル	非戦闘	ダンジョンからの脱出
	アルクメル	個別	ダメージを与える
メツォジオ	メネラウス	サイド	体力の回復
	ヴィーダ	個別	魅了の解除
	タイト	非戦闘	街への瞬間移動
	アルーザ	グループ	ダメージを与える
トラモント	メナティス	個別	体力の回復
	ジュニウス	個別	防御力の増加
	サミーナ	非戦闘	フロアの現在位置確認
	ベテル	サイド	ダメージを与える
セラ	メネヴェイル	グループ	体力の回復
	エッジ	グループ	防御力の増加
	ディグ	グループ	魔術や呪術の能力の打ち消し
	アルクメネ	個別	ダメージを与える
ノッテ	メネラウド	サイド	体力の回復
	サバスティカ	サイド	防御力の増加
	カルナー	個別	全回復
	エルーザ	グループ	ダメージを与える
メツァノッテ	イピゲネイア	グループ	攻撃力の増加
	ゾウイ	サイド	魔術に対する防御力の増加
	クパーラ	グループ	全回復
	ベテルテ	サイド	ダメージを与える
ジオナータ	ナトロン	個別	使者復活
	アナンテ	サイド	全防御力の増加
	ルキア	サイド	全回復
	シェオル	個別	生命剝奪

5 5 罠の種類

ダンジョンには種々のトラップ（仕掛け）が施されていることが多くあります。警戒方向とは、罠を察知する為の注意を払う方向のことをいいます。罠は落とし穴など危険な仕掛けなどが、その代表的なものとなりますが、他にも階段といった仕掛けの類も罠の一種としてとらえられます。

◇◇◇　警戒方向と察知可能な罠　◇◇◇

警戒方向　：上下
察知　　　：階段，落とし穴，落盤

警戒方向　：前後左右
察知　　　：弓矢，通れる壁

◇◇◇　トラップと効果　◇◇◇

トラップ　：落とし穴
内容　　　：通る者の重さで床が抜け落ちる仕掛けです。落ちた先に刃物が待っている可能性があります。

トラップ　：落盤
内容　　　：自然に、あるいは人為的に壁や天井の岩石等が崩れ落ちやすくなっています。

トラップ　：階段
内容　　　：現在いるフロアよりさらに上や下に移動するのに使うことが出来ます。

トラップ　：弓矢
内容　　　：矢が、横切る者に飛んでいくよう仕組まれた仕掛けです。

トラップ　：壁
内容　　　：魔法等により、通路に壁があるように見せ掛けたり、一度通ると戻れなくなるような仕掛けです。

トラップ　：モンスター
内容　　　：待ち伏せに都合が良いといった場所でモンスターと遭遇する可能性が高い所です。

トラップ　：ガス噴出
内容　　　：有害なガスが噴出している場所で、許容量を越えることによりダメージを受けることがあります。

トラップ　：無酸素
内容　　　：酸素が欠乏している場所で、長い間いると酸欠状態となりダメージを受けることがあります。

5 6 インフォメーション

ダンジョンでは、幾つかの情報が提供されます。これらを上手に使うことがダンジョン攻略の為の鍵となります。

◇◇インフォメーション（情報）◇◇

	情報	内容
	ライト	ライトを点灯させると、ダンジョンの視認性が向上しトラップを避けるのに役立ちます。
	呪術ライト	呪術ライトは通常のライトに比べ、点灯時にも敵に遭遇する確率が変わりません。
	ロケーション	サミーナの呪術によりダンジョンでの現在位置が確認出来ます。効果はしばらくの間持続します。
	既知	同じ場所を二度以上通っていることを示します。これはフロアが変わるごとに再設定されます。
	北	進行方向の方角が東であることを示します。
	西	進行方向の方角が西であることを示します。
	南	進行方向の方角が南であることを示します。
	東	進行方向の方角が東で在ることを示します。

PROLOGUE

全ての時間と空間はつながりを持ちながら、様々に分岐し全ての可能性を満たしている。我々と同じ時代に我々とは違う空間を持つ世界が存在する。それは微妙な差であり、僅かの時間の違いしか持たないが、その微妙な差が最初の瞬間に起きた時、長い時間を経て結果として我々と違う世界になる。我々が辿る筈だったかも知れない道である。全ては時間と空間の僅かな差から生まれたものである………

一. 始まり

暗闇の中、紫の明かりが揺らめく。その光が映し出すその顔は人の様に見えるが、悪魔の様でもあり、神の様でもある、その様な顔をしていた。

世界で最も邪悪で偉大とされていた大魔道師リィ。彼はその偉大な魔術と膨大な魔力によって不死の体を得、時間を克服した。それは人が望み叶い得なかったものだったが、彼は自らの力でそれを制したのだ。長い詠唱が洞窟の中に響き渡る。人が叶わぬ頂点に達した男は自らを神としての高みに上げるために実験を始めたのだ。人が神になる。幾多の者共がそれに挑み、そして全てが敗れ去った、その試みを。

詠唱は低く長く抑揚をもって繰り返された。それは一種の旋律を持っており、魔道師の呪文はその旋律の基に織り成される。そしてその旋律は途切れる事なく、変る事なく正確に繰り返され、時が永却を意識し始めた頃、彼の目の前の空間に変化が起きた。それは穴だった。空間に厚みのない穴が開いたのだ。魔道師の顔が歓喜に歪んだ。

「私は………成功したのだ。人を超える事が出来るのだ………」

空間に開いた口は今までこの世界に存在しなかったエネルギーを発している。それは彼が持つ魔力とも、精霊の力とも違うものであった。そのエネルギーは魔道師の体に吸い込まれ、長い呪文の詠唱で疲労の極にいた魔道師の体に精気を与え始めていた。

「力が溢れてくる！この新しい力で私は神になる！」

次の瞬間、魔道師の体は腫れ上がり四散した。この日を境に最も邪悪で最も偉大な魔道師リィの名は最も忌まわしく最も愚かな者として語られる事となった。

二. ファルアディア

広大な草原と険しい山々に囲まれた大陸、それがファルアディアである。その大陸中央北にその大陸を統べる城、ファルアディアがあった。

巨大な城下町を擁するその城のテラスに精悍な顔つきの男が立っていた。男は鎧こそ纏ってはいないもののその顔つき、体格から見て一目で歴戦の強者と解る風貌をしている。この男こそがこのファルアディアを統べる王、ガーディンであった。

城内からテラスに通じる通路に大臣の一人が現れた。

「評議か。サーラはどうした？」

「姫様は、すでにおいでになっておられます。」

そう言って大臣はうやうやしく頭を下げる。

「そうか。皆を待たせたか。我国の美しさに見とれて時を忘れた。詫びに皆に何か振舞う事としよう。準備を頼んだぞ。」

再び大臣が頭を下げ、その横をガーディンは歩いて行く。ファルアディア城の内部は広く、美しい装飾がそこかしこに施されていた。その道のものならば恐らく涙を流して喜んだほどのものであるが、ガーディン自身は城の装飾にさほど興味はなかった。

会議の間に入るとすでに皆揃っており、王の到来を首を長くして待っていたところであった。彼の娘であり、この国の姫であるサーラなどはすでに不機嫌の表情を露骨にしており、彼が入ってくるなり、抗議の声を上げた。

「今まで何をやっていたのですか。評議の時間はとうに回っております。」

そう言う娘の声にガーディンは笑う。

「すまなかった。今も呼びに来た大臣に詫びていたところだったのだが、我国の美しさにしばし心を奪われてな。」

「なるほど。それでは仕方がありませんな。………我国のこの首都の美しさは他国に類を見ない程ですからな。」

大臣の中から賛同の声が上がる。

「これも王のお力と言う事ですかな。」

さりげなく一人が付け加える。サーラは仕方がないと言った顔をして自分の椅子に座る。そして王の着席を待って評議が始まった。

先ほどの大臣は正確には間違っている。この首都はガーディンが王になったその時にはすでにあり、これほどの美しい都を作ったのは先祖達の偉業によるものである。しかしガーディンの代になりそれまで蔓延していた宮廷内の腐敗は一掃され、法の見直し、特に税の改正等、様々な見直しにより、ファルアディアが以前よりも大きく変ったのは事実であった。そして現在ファルアディアはこの世の楽園とも呼ばれている。これは紛れもなくガーディンの力によるものだった。

平和なファルアディアでは評議会にかける事はそう多くはなく、評議は滞りなく進み、終った。王は席を立ち、部屋を出て行こうとする一人の騎士を呼び止めた。

「グレイ。何か急ぎでもあるのか？」

「いえ、息子が待っているくらいですので、何か御用とあれば………」
グレイと呼ばれた騎士は振り返って王にそう答える。この騎士こそがファルアディアの騎士団ファルアザードを治める騎士団長、アルファのグレイである。宮廷内が腐敗した状態にあってもこの騎士団だけはその二文字とは無縁に存在したとされる。その中でもアルファの騎士と言えば他国にも聞こえ及ぶ強さと正義を持っていた。
全ては伝説から始まる。遙か昔、今だ世界が混沌としていた頃、戦乱の世にアルファはなく、ただ王族の支配のみがあった。そして伝説は伝える。その世界に未曾有の危機が訪れたと言う。それは今までにない巨大な厄災で、その影には巨大な存在があったと。人々は絶望し、世界の破滅を待つだけになった時、一人の男がただ一揃えの鎧と一振りの剣を持ち、その巨大な敵に挑み打ち勝った。その息子がアルファだと、伝説は伝えていた。誰でもが知っているその伝説を、だれでもが真実と思い知るのはアルファの騎士がその鎧と剣を帯び戦場に赴いたときである。アルファの鎧を突き通す剣はなく、アルファの剣を防ぐ鎧はない。そして伝説は伝説を生み、アルファの騎士はもはや神の生まれ変わりとまで言われるほどになっていた。
「息子？帰ってきたのか？」
「このほど修行を終えて。これで私も剣を譲る事が出来ましょう。」
騎士は笑う。王も感心したような顔をして頷いた。
「久しぶりに我が都でも見下ろしながら酒でもどうかと思ったのだがな。」
「王じきじきのお誘いとあっては断るわけにも参りますまい。少々お待ち頂けますかな？息子に先に帰るよう言ってきましょう。」
グレイがそう言って背を向けると思い出したようにガーディンは言った。
「何、せっかく来たものを、ただ帰す事もあるまい。………そうだな、我らと一緒では気も休まらぬだろうからサーラにでも相手をさせよう。城内の見物でもさせたらどうだ。」
「姫のお相手とは。しかし、姫もお忙しいのではないですかな？」
「たまには息抜きもいいだろう。………だが、サーラに心を奪われて折角の修行が無駄になるやも知れん。」
ガーディンは笑う。それにグレイが答える。
「さてどうですかな。親の口から言うのもなんですが、我が息子もなかなかの男前になりましたぞ。姫の方こそ今後お仕事が手につかなくなっても責任は取り兼ねますぞ。」
「言いおるわ。………御主に似なかったと言う事か。」
「何を。若い頃の私の人気を知らぬわけでもないでしょうに。」
「宮廷には御主のように野蛮な者がいなかったから珍しがられただけよ。ふん、ちと話が過ぎたか。ではサーラを迎えにやらせよう。」
城壁の内側、城内に続く道を越え宮廷の入口に大広間がある。そこにロメ

オは立っていた。騎士になるための修行を終え、つい先日帰ってきたばかりである。城内のものは何もかも珍しかった。興味深そうに辺りを見回し、不意に後ろから声をかけられて身構える辺りはさすがに修行から戻ったばかりと言う事か。
「貴方がロメオ様ですね。グレイ様の伝言を伝えに参りました。」
　立っていたのはサーラである。ロメオは構えを解く事も忘れ、見惚れた。
　王ガーディンには長い間子がなかった。大臣達が首を長くして待ち、遂に子が生まれたのだがそれは期待された王子ではなく姫であった。それがサーラである。意気消沈したガーディンだったが、その表情はサーラの成長と共に明るいものとなって行った。それはファルアディアの女神とも、太陽ですらその輝きを失うとも言われるサーラの容姿がその一端を担ってもいたが、何よりもガーディンが喜んだのはサーラのその才覚であった。生来の聡明さに加え、正義と勇敢さを父から受け継ぎ並の王子よりも王子らしかった。そして優しさを母から受け継ぎ、ただ男勝りな姫にもならなかったのである。強さと優しさを合わせ持つこの娘をガーディンは心から愛する事となったのだった。
「聞こえているのですか？もう構えを解いて頂いても結構ですが。」
「失礼しました。それで父は今どこに。」
　ロメオは顔を赤くしながら、それでも堂々として尋ねた。
「父、いえ王と何でもお話があるとか………」
「父………？姫様ですか！」
　サーラの言葉にロメオが頓狂な声を上げる。サーラが不思議そうな顔でロメオを見た。
「………そうですが。私はサーラと申します。申し遅れましたね。どうかしたのですか？」
「姫様とは知らず、剣に手をかけるとは………」
　ロメオは酷く恐縮した様子で膝をつく。それを見てサーラが微笑んだ。
「その様な事を。突然後ろから声をかけた私も悪いのです。それにとっさに反応できる事は良い事ではありませんか？さあ御立ち下さい。」
「大変な、失礼を………もしも私に出来る事であれば何なりと御申しつけ下さい。それでこの罪が拭えるとは思いませんが………」
「では、今よりなお一層の修行を積み、この都を、この国を守って下さい。それが私の望みです。」
「姫の望み、しかとこの胸に刻み込みましょう。万一この国が他国のものに襲われましても私が必ずや守り抜いてご覧に入れましょう。姫のために。」
　ロメオは立上がりそう誓いの言葉を述べる。サーラは微笑みながら頷く。
「頼りにしてます。グレイ様はしばらく御戻りになられないでしょう。その間、あなたの御相手をと、王よりの仰せにございます。修行のお話を聞かせ

て頂けるかしら？」
「喜んで！」
　サーラの微笑みにロメオは安心したのか、やはり素晴らしい笑みを満面に讃えそう答えたのだった。

三．暗転

「何故今更怪物などが大挙して攻め入って来なければならん。」
　ファルアザード十二騎士隊長のヘイゼルが卓を叩く。
　戦時のみに使われる円卓は王と、王宮付の魔道師、そして二十四の騎士隊長、騎士団長で、一杯になっていた。先日、巨大な地鳴りと共に聖地アデセルタが天高く舞い上がった。それと時を同じくして怪物共が大挙してファルアディアの大地に現れたのだ。
「以前我々が怪物を掃討したときにはこれほどの数はいなかった。他の大陸からも流れ込んで来ていると見るのが妥当だろう。」
　別の騎士隊長が意見を述べる。
「やはりアデセルタの異変が何か関係があるのだろうか。」
「怪物の中には不死の怪物や、果てはドラゴンまでもいる。この世のものでない怪物を見たものもいるそうだ。」
　やはり騎士隊長が部下から聞いた話を述べた。重い表情をしていた王が立上がり、皆に告げる。
「アデセルタに関しては目下オウトモウがその原因を探っている。それ等についての詮索は放っておいても構わぬ。それよりも民が不安であろう。怪物共を撃退し民に安らかな昼と夜を取り戻してやらねばならぬ。詮索は平和を取り戻してからでも遅くはあるまい。諸君等の勇敢さを怪物共に再び思い知らせてやるのだ。そのための作戦をグレイに頼んでおいた。」
　一堂の視線が騎士団長に集まる。
「私が考えたのは………」
　グレイは立上がり作戦の説明を始めた。そして怪物共との壮絶な戦いの幕が切って落とされたのだ。
　ファルアザードの騎士達は昼夜を問わずよく戦った。それは他国の騎士達では真似る事が出来ないほどの戦いぶりであった。しかし、長く続いた平和は確実に騎士の心にも隙間を作り怪物達はその隙間につけ入った。そして無限とも言える怪物達の数の前にファルアディアの軍勢は徐々に後退を余儀なくされたのだった。
「戦況は思わしくないのですね………」
　城内で体を休めているロメオの元にサーラが来ていた。
「………はい。しかし今は敵の軍勢も巨大ですが我々も多くの敵を倒してい

ます。必ずや転機が訪れるでしょう。そのときこそ！」
ロメオはサーラの顔を見ずに言った。それはサーラに向けた言葉と言うよりも自身に言い聞かせているようにサーラには思えたのだった。
「………ロメオ様、約束は覚えておいでですか？」
サーラは静かにロメオの横に座り、言った。ロメオは笑う。
「姫との約束を私が忘れるとお思いですか？必ずや私の力でこの国に平和を取り戻して御覧にいれましょう。」
ロメオの言葉にサーラは細く笑った。そしてロメオを見つめ、言う。
「………ロメオ様。もう一つ、私のために約束をして下さいますか？」
サーラの真剣な表情にロメオは一瞬気押されたが、すぐに答えた。
「姫のためでしたらば。何なりとお申しつけ下さい。」
サーラはロメオの胸に身を預け、つぶやいた。
ロメオはそっとサーラの肩を抱いた。
「必ず………」

四．旅立ち

騎士団の勇敢な戦いぶりにも関わらず、戦況は悪くなる一方だった。各所で騎士隊長の死の知らせが届き、二十四人いた騎士隊長も半数を割り九人を残すばかりとなった。それに伴って戦線は後退し、戦場はファルアディア城近辺の草原に移っていた。美しきファルアディアの国土は怪物の放った炎に焼かれ両陣営の屍で黒くやけただれ、死臭を放つ地獄の大地と化していた。
そして城の上空に今や不吉な印と城の上空に今や不吉な印となったアデセルタがその異様な姿を現したとき、ガーディンは彼の生涯で最も忌まわしき知らせを聞いたのだった。
「グレイが、死んだ？」
報告に来た騎士はその時の王の形相に内心尻込みしたが、報告を続けた。
「グレイ殿は、勇敢に戦いました。怪物共はドラゴンですらアルファの騎士の前には赤子同然だったのです。しかし、一人、いや、何と言っていいのか………今まで見た事もないものが、突然現れ、一言グレイ殿に言ったかと思うと、体が消滅してしまったのです。我々ですらあのような魔法は知りません。あのアルファの鎧を貫く魔法など………」
「グレイが………」
王はよろめき　体の平衡を崩した。騎士が駆け寄りガーディンの体を支える。ガーディンは頭を振って体勢を正すと、騎士に尋ねた。
「………して鎧と剣はどうした。」
「その怪物が………」
「もうよい。下がれ。」

王は一言それだけ言うと、大股で部屋を出て行き、テラスに出た。以前はそこから見下ろす風景は時を忘れるほど美しいものであったが、今や血と魔法に侵され見るも無惨な光景が広がっている。
「アルファですら、グレイですら勝てない魔物にどうすれば立ち向かえると言うのだ。」
ガーディンは悲しみを耐え、そう呟いた。
オウトモウとガーディンの間で長い討議が行われた。やがてその討議が終り、二人が出てきたとき、すでに敵の軍勢は、城門に達しようというところまで来ていた。もはや騎士団はその数を揃えられず、落城すら時間の問題となっていた。
駆け寄ってきた大臣に王は静かに告げる。
「グレイの息子を呼べ。生きていれば城にいるはずだ。」
ロメオが呼ばれて謁見の間に来ると王は玉座で待っていた。
「よく来た。生きておると思ったぞ。あのグレイの息子ならばな。」
そこで王は言葉を切る。
「この度の悲報、真に残念であった。よもやグレイが敗れるとは………我らにはもはや為す術がない。そこでロメオよ、貴公に頼みがある。」
王は真剣な眼差しでロメオを見た。
「何なりと。命をくれと言われても惜しみはしません。」
「よく言った。それでこそアルファの騎士よ。それでは貴公の命、わしが貰い受ける。貴公には我が娘サーラと共に一度トランへ渡り、そこで充分に力をつけ、国を再興して貰いたいのだ。」
「王よ、お言葉ですが、諦めるのはまだ………」
「ロメオよ。最強と歌われた我国が敗れるのは信じられぬかも知れぬ。しかしこれが現実なのだ。もはや戦況は変らず、このままでは伝統あるファルアディアは完全に歴史から滅び去るだろう。それほど迄に敵は強大なのだ。貴公等が戦っていた怪物達は敵のほんの表面に過ぎん。まだ恐ろしい敵が背後にいるのだ。ここでいくら戦おうともこの戦いは我国の負けなのだ。」
「ではいっそここで戦い、死にます。」
「忘れたか。先ほどの言葉を。お前の命はわしのものだ。それを勝手に捨てる事は許さん。もはやお前とサーラに託すしかないのだ。解ってくれ。」
それでもまだ納得のいかない顔をしているロメオにオウトモウが告げる。
「もはやこれは決定された事だ。それにこれは簡単な事ではない。この国の未来、姫の未来が貴公の双肩にかかる事になる。ここで死ぬ事は簡単だ。真の騎士ならば王よりの大命見事果たしてみよ。」
ロメオはまだオウトモウに何か言おうとしたが、唇を噛み、とどめた。そして答える。このときロメオの心にあったのはサーラであった。
「解りました。必ずや姫と共にこの大地に美しい国を再建しましょう。」

「頼んだぞ。全てはお前が頼りなのだ。見事この使命果たしてくれ。」

王はそう言って頷く。オウトモウも満足の表情を見せていた。

「もはや時間がない。城内の者には退去の命令を出している。残るは貴公等だけだ。魔道でトランまでは送り届ける事が出来るが、そこから先は自らの力により、進むのだ。アルファの武具の行方も知れぬ。辛い旅になるぞ。」

オウトモウの言葉にロメオが頷いたとき、サーラが部屋に入ってきた。ガーディンの元に走りより、すがる。ガーディンは泣き崩れるサーラを優しく抱き締めるとロメオを見、言った。

「頼んだぞ、ロメオよ。」

王の言葉にロメオはもう一度力強く頷いた。

「さ、姫。もう時間がありませぬ。」

オウトモウはそう言って、姫を促しロメオの横に立たせると、呪文の詠唱を始めた。

「王よ。あなたはどうするのです。」

ガーディンは穏やかに微笑む。

「わしがこの城より退いては命がけでこの城を守ったグレイや死んで行った者達に申し訳が立たぬ。敵の軍勢を少しでも減らす努力をするとしよう。」

呪文の詠唱が早くなる。ロメオは歯を食いしばり、最後の言葉を発した。

「必ず、必ずや姫と共に………」

その言葉は王とオウトモウには最後まで聞き取る事が出来なかった。

「行ったか。」

「はい。しかしあの者共の魔力が満ちています。はたしてうまくいったかどうか。トランには、着いたはずですが。」

「よい。いい若者だ。彼ならば大丈夫だろう。奴もいい息子を持った。」

「姫も彼の事を好いておられるようです。二人で協力し、この困難を打ち破る事でしょう。」

王が驚いたような表情を見せる。

「そうであったか。」

「城内で知らぬ者はおりません。姫の人を見る目は確かなようですな。」

オウトモウはそう言って笑う。王もあわせて笑った。

「そうか。我らが悲願。アルファとの血を一つにする事が出来るのか。」

「私は王に王子がなかった事をファル・デ・マーヤに感謝しました。」

「最後に良い話を聞いた。先に行ったグレイにも知らせてやらねばな。」

王は静かに目を閉じ、そしてオウトモウは静かに呪文の詠唱を始めた。

恐らく初めて使ったであろうメテオリーテの魔術により、ファルアディア城とその周辺にいた怪物達は全滅した。

ここに事実上、世界最大の強国ファルアディアは滅亡したのである。

◇◇◇　ご注意　◇◇◇

2 本製品は万全を期して作成しておりますが、万一不良品などございましたらご連絡下さい。無償にて交換いたします。その他の責についてはご容赦下さい。

3 本製品のサポートは、ユーザー登録していただいた方のみを対象とさせていただきます。ユーザー登録カードは、必要事項をご記入の上、当社へご返送ください。

4 取扱上の事故等によりディスクが壊れた場合は、実費で交換いたします。壊れたディスクと交換費一枚1,000円を同封の上、当社までお送り下さい。

5 本製品の内容に関する質問については一切お答えすることは出来ませんのでご了承下さい。